

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab terakhir ini ada tiga hal yang diuraikan penulis yaitu simpulan, implikasi, dan saran yang didasarkan pada rumusan masalah dan hasil-hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, diantaranya adalah:

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa SMAN 24 Bandung untuk mengetahui pengaruh media *memory game* berbasis *web* pada kemampuan mengingat kosakata siswa pada bab sebelumnya dapat disimpulkan beberapa hal yang menjawab rumusan masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan pada perhitungan statistik pada data *pretest* yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa kemampuan siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dalam mengingat kosakata bahasa Jepang pada saat diterapkannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebelum diberikan *treatment* dengan media *memory game* berbasis *web* masih tergolong rendah dan siswa masih kurang bisa mengingat kosakata yang diajarkan sebelumnya di kelas dengan baik.
2. Berdasarkan pada perolehan nilai rata-rata data hasil belajar dalam *post-test* yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen yang tergolong tinggi. Hal ini berarti setelah diberikan *treatment* menggunakan media *memory game* berbasis *web* pada kelas eksperimen terjadi kenaikan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata.
3. Berdasarkan perbandingan dari hasil *pretest* dan *post-test*, kelas eksperimen yang diberikan *treatment memory game* berbasis *web* memperoleh kenaikan hasil belajar yang signifikan. Sedangkan, untuk kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment* menggunakan media tersebut tidak terdapat kenaikan yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *memory game* berbasis *web* memberikan pengaruh yang baik dan dapat

meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata pada penerapan metode pembelajaran jarak jauh.

4. Berdasarkan hasil perolehan data angket yang disebar kepada siswa kelas eksperimen, mayoritas siswa berpendapat setuju bahwa media *memory game* berbasis *web* dapat membantu mengingat kosakata secara mandiri, mempermudah siswa dalam menyusun kalimat menggunakan kosakata yang dipelajari dan tidak mudah melupakan kosakata yang diajarkan. Selain itu, media ini dinilai mudah dioperasikan oleh siswa.

1.2 Implikasi

Dalam pembelajaran jarak jauh, pemilihan media pembelajaran yang diberikan dapat berpengaruh terhadap kemampuan dan hasil belajar siswa. Walaupun tidak ada interaksi secara langsung, guru dapat membantu siswa belajar secara mandiri untuk meningkatkan kemampuannya menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan perkembangan teknologi. Salah satunya dengan menggunakan permainan edukasi berbasis *web* seperti *memory game* berbasis *web* sehingga pembelajaran lebih menarik. Melalui media ini siswa distimulus untuk mengingat materi yang dipelajari dengan cara yang tidak membosankan.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan pada hasil penelitian, beberapa hal yang ingin penulis rekomendasikan antara lain:

1. Bagi pihak sekolah diharapkan lebih mengadakan pelatihan atau sosialisasi untuk guru untuk membuat media-media yang lebih dapat menarik minat dan membantu meningkatkan kemampuan siswa.
2. Kepada guru diharapkan untuk lebih menggunakan media yang bervariasi pada metode pembelajaran jarak jauh agar siswa dapat belajar secara mandiri dengan lebih bersemangat, tidak mudah bosan dan mudah mengingat materi yang disampaikan.
3. Kepada siswa agar dapat lebih menumbuhkan minat belajar pada dirinya dan lebih sungguh-sungguh untuk mengikuti proses pembelajaran terutama

pada pembelajaran jarak jauh sehingga tidak mudah melupakan materi yang diajarkan serta prestasi belajar yang diraih lebih meningkat.

4. Bagi mahasiswa lain yang berminat melakukan penelitian ini selanjutnya diharapkan dapat meneliti untuk meningkatkan kemampuan berbahasa lain seperti membaca, menyimak dan menulis. Serta dapat lebih mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran jarak jauh.

